

VICTOIRE

Le joueur vainqueur est celui dont l'équipe a récolté le plus de prix à l'issue des 3 tours.

LES PRIX

	1er tour	2e tour	3e tour
1er	5.000	5.000	10.000
2e	3.000	3.000	8.000
3e	2.000	2.000	6.000
4e	1.000	1.000	5.000
5e	—	—	4.000
6e	—	—	3.000
7e	—	—	2.000
8e	—	—	1.000

POUR BIEN JOUER

La tactique du directeur d'équipe a beaucoup d'importance.

Il faut attendre le bon moment pour démarrer, ni trop tard, lorsque les échappés sont trop loin, ni trop tôt, car la course seul en tête est très dure et le peloton revient très vite sur l'échappé solitaire.

Sautez toujours dans la roue d'un coureur en bonne forme, et essayez que l'on ne puisse sauter dans votre roue lorsque vous faites un 5 ou un 6.

Pensez bien à vous mettre à droite de la route quand c'est utile.

Maintenant jouez ! Vous pourrez exprimer votre caractère prudent ou attaquant, et revivre chez vous les grandes courses cyclistes.

Tous droits d'auteur réservés pour tous pays, Pierre Neuville.
6100 MONT/SUR/MARCHIENNE - BELGIQUE.
Editions CITY TOYS s.p.r.l. - Modèle déposé.



Afin d'assurer une bonne stabilité du coureur, glisser le petit support par la pointe de la base.

REGLEMENT DU JEU

EDDY MERCKX

QU'EST LE JEU EDDY MERCKX ?

Il s'agit d'une course cycliste par équipes. Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 joueurs. Les équipes sont : à 2 joueurs de 6 coureurs, à 3 de 4 coureurs, à 4 de 3 coureurs.

— Vous avez devant vous un des jeux les plus passionnant du siècle. Après des centaines de parties vous pourrez encore expérimenter de nouvelles tactiques pour vos coureurs, et devenir un super joueur au « Eddy Merckx » — Mais aujourd'hui...

APPRENSONS A JOUER EN QUELQUES MINUTES

- Placez les 12 coureurs au hasard sur la ligne de départ (START).
- Donnez 3 cartes de démarrages (photo Eddy Merckx) à chaque joueur.
- Chaque joueur fait avancer une fois chacun de ses coureurs avec le dé.
- Le peloton est constitué, le jeu commence.
- Maintenant c'est le cycliste le plus avancé qui joue le 1er, puis le 2e, puis le 3e, etc... quand le dernier a joué on recommence par le premier.
- Si 2 ou 3 coureurs sont sur la même ligne, celui de droite joue d'abord. C'est parti !

CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR POUR JOUER

- 1° On peut avancer en jouant le dé.
- 2° On peut avancer sans jouer le dé en « sautant dans la roue ».
Si le coureur, qui se trouve dans la case exactement devant la vôtre avance vite (par exemple 5 ou 6), vous criez « roue », votre coureur suit l'autre et se replace exactement derrière lui; si un coureur est derrière vous il peut faire de même.
- 3° On peut rouler plus vite en « démarrant ».
Pour démarrer : Criez « démarrage » quand votre coureur doit jouer : déposez une carte — jouez deux fois le dé (par exemple 5 et 3) vous avancez de huit cases.
IMPORTANT : On ne peut pas sauter dans la roue de celui qui fait un démarrage.
- 4° Le coureur échappé seul en tête a « le vent dans le nez » !
Chaque fois qu'il joue il avance d'une case en moins que le point marqué par le dé.
- 5° Il y a des prix à chaque tour : C'est l'équipe qui a le plus de prix à la fin du 3e tour qui a gagné.

COMMENCEZ DEJA A JOUER !

C'EST TELLEMENT PASSIONNANT !...

PREPARATION

- A quatre joueurs :** Chaque joueur choisit ses trois coureurs. Le premier prendra les trois coureurs de couleurs différentes, c'est l'équipe internationale. Les trois autres prendront chacun une équipe de trois coureurs identiques.
- A trois joueurs :** Chaque joueur prendra une équipe de trois coureurs identiques, plus un coureur différent, afin de former 3 équipes de quatre coureurs.
- A deux joueurs :** Chaque joueur formera son équipe en prenant 6 coureurs, le premier l'équipe internationale plus une équipe, le second deux équipes.

REGLE DU JEU

- 1° Placez chaque coureur au hasard sur un emplacement départ.
- 2° **La première fois**, chaque joueur joue tour à tour un coureur de son équipe, il le place à la droite de la case correspondant au nombre de points réalisés avec un dé.
- 3° Les coureurs sont ainsi en mouvement et placés pour le vrai départ de la course.
- 4° Après que chaque coureur ait été déplacé une fois, les joueurs ne jouent plus tour à tour; c'est le coureur qui se trouve en tête qui pédale (joue) puis le second, etc... la course a commencé. Lorsque chaque cycliste a joué on recommence par le premier coureur, le second, etc...
- 5° Les cinq premières cases représentent la promenade des coureurs en ville, on ne peut donc ni démarrer, ni sauter dans la roue d'un coureur avant le vrai départ à la 6e case. Le règlement de la course ne s'applique qu'à partir de la 6e case.
- 6° Le jeu se joue en trois tours. La ligne droite de départ n'est empruntée qu'une seule fois. Il y a un classement volant aux deux premiers passages de la ligne d'arrivée ainsi qu'un classement final au 3e tour.
- 7° Aux 2 premiers tours les coureurs ne s'arrêtent pas en passant la ligne d'arrivée devant les tribunes, ils continuent sur leur lancée, le joueur reçoit le prix correspondant à la place du coureur lors de son passage. Au troisième tour les coureurs s'arrêtent dès qu'ils ont passé la ligne d'arrivée. Ils se retirent du jeu.

REGLEMENT DE LA COURSE

Comment jouer ? Il y a deux façons de faire avancer les coureurs.

- ou bien :
- 1° le joueur lance le dé et le coureur avance du nombre de cases déterminé par le dé.
- ou bien :
- 2° le joueur avance le coureur en sautant dans la roue du cycliste qui est juste devant lui, il n'emploie donc pas le dé.

Comment faire ?

Il faut que votre coureur soit dans la case exactement derrière un autre coureur et non pas à côté ou en diagonale.

Si le coureur se trouvant devant joue un beau point, le joueur à qui appartient le coureur se trouvant derrière crie « roue » et vient replacer son coureur dans la case exactement derrière le coureur qu'il suivait.

Si un troisième coureur est dans la roue du deuxième, il peut aussi faire roue, un quatrième également, etc...

Explications pour sauter dans la roue.

- Le coureur qui a fait roue a joué, il ne peut rejouer une deuxième fois avec le dé. On joue donc : ou avec le dé ou en faisant roue, mais pas les deux en même temps.
- On peut sauter dans la roue de n'importe quel coureur, qu'il soit de votre équipe ou d'une autre équipe.
- Un cycliste n'est jamais obligé de sauter dans la roue, il peut jouer normalement mais doit alors attendre son tour, alors que pour sauter dans la roue il ne faut pas attendre nécessairement son tour. En effet, si un coureur se trouvant à gauche de la route saute dans la roue de celui qui le précède, il joue dans ce cas avant celui de droite puisqu'il annonce directement « roue » s'il n'annonce rien, c'est normalement le coureur se trouvant à sa droite qui joue avant lui. S'il n'y a pas de case libre exactement derrière un coureur qui vient de jouer, celui qui le suivait ne peut sauter dans sa roue. Il y a trois cases qui n'ont pas d'emplacement exactement derrière elles, la première en face de la petite gare, lorsque la route s'élargit à trois bandes, la deuxième est la grande case au bord du lac du barrage, la troisième est la petite case en triangle derrière le château : lorsqu'un coureur vient se placer dans une de ces trois cases, le coureur qui le suivait ne peut donc sauter dans sa roue.

Comment rouler dans la course ?

- 1° C'est toujours le coureur de tête qui joue le premier, chaque fois que tous les coureurs ont joué c'est le premier qui rejoue, puis le 2e, puis le 3e, etc...;
- 2° Si deux coureurs sont à la même hauteur, l'un à côté de l'autre, c'est le coureur se trouvant le plus à droite de la route dans le sens de la marche qui joue avant l'autre.
- 3° Un cycliste doit jouer à son tour, et avancer du nombre de points réalisés, il peut cependant en faire moins s'il se met soit dans la roue, soit juste devant un autre coureur.
- 4° Un coureur peut rouler comme il le désire, à droite, au milieu, ou à gauche de la route. Il peut avancer en oblique et passer d'un côté à l'autre de la route en avançant. Il ne peut cependant le faire aux endroits où se trouvent les 3 terre-pleins (ligne blanche continue sur la route) qu'il ne peut sauter.
- 5° Il ne peut y avoir qu'un seul coureur dans une même case; si la route est bloquée sur toute la largeur, il faut demeurer derrière un des coureurs.
- 6° On peut s'infiltrer et passer entre deux coureurs dont les cases se touchent mais qui ne sont pas à la même hauteur.
- 7° Tout coureur doublé est éliminé, même si c'est par un coéquipier. On considère un coureur doublé, lorsqu'un autre, avec un tour d'avance revient dans sa roue ou le dépasse. Lorsqu'un coureur est éliminé, son équipe reçoit un démarrage de moins au tour suivant.

Coureur seul en tête.

- 1° Lorsqu'un coureur est seul en tête de la course, c'est-à-dire lorsqu'il a plus d'une case d'avance sur le suivant, le vent freine son action. Chaque fois que le coureur seul en tête joue, il avance d'une case en moins que le nombre de points marqué par le dé; s'il « fait bidon » il reçoit un bidon de moins.
- 2° Donc si le coureur de tête fait un, il ne bouge pas, s'il fait deux il avance d'une case, etc...

DEMARRAGES :

- 1° Au départ chaque équipe reçoit 3 démarrages. Photo Eddy Merckx. A chaque tour chaque équipe reçoit à nouveau 3 démarrages si l'on joue à deux, deux démarrages si l'on joue à 3 ou 4.
- 2° A chaque tour un joueur reçoit ses démarrages lorsque le dernier coureur de son équipe passe la ligne d'arrivée.
- 3° Le joueur peut employer les démarrages au moment où il le désire et pour n'importe lequel de ses coureurs.
- 4° Il annonce « démarrage » avant de jouer, et dépose une carte, photo Eddy Merckx.
- 5° Le coureur qui démarre joue 2 fois le dé et additionne les points obtenus pour se déplacer, aucun coureur ne peut alors sauter dans sa roue.
- 6° Un coureur seul ne peut pas démarrer. Un coureur est seul s'il n'a pas d'autres coureurs devant, derrière ou à sa hauteur. Si un coureur se trouve devant ou derrière même de l'autre côté de la route il n'est pas seul.
- 7° Un coureur ne peut pas démarrer lorsque son directeur technique n'a plus de démarrages en main.

MONTAGNE.

Quatre cases de montagne sont à une seule voie, on ne peut donc y dépasser un adversaire. Vous verrez il y a souvent un regroupement au pied de la montagne.

Si la voie est libre devant et qu'un coureur se trouve exactement derrière vous, vous pouvez bien entendu démarrer dans la montagne.

ATTENDRE : Faire « bidon ».

1. Le chapitre bidon est réservé aux joueurs expérimentés, ne l'employez pas au début : lorsque vous serez un joueur très fort au « Eddy Merckx » vous pourrez employer cette tactique.
2. Un coureur A peut attendre un autre coureur B, soit parce que B est lâché soit parce que A ne veut plus être seul pour faire un démarrage.
3. Le joueur qui désire faire attendre un coureur : avant de jouer, il annonce « bidon », il couche son vélo dans la case où il se trouve, et joue le dé; le coureur reste sur place mais reçoit un bidon d'une valeur égale au point marqué par le dé. Si un coureur le désire il peut attendre une seconde fois au tour suivant, mais le nombre total de bidons obtenus lors d'une même attente ne peut dépasser 6. On ne peut attendre plus de deux fois de suite.
4. Lorsque son tour est venu de jouer le coureur qui a fait bidon joue normalement le dé, et additionne ses bidons au nombre de points obtenus. Si un coureur était venu se placer dans sa roue il peut normalement le suivre.
5. Si un coureur a « fait bidon », il peut également faire un démarrage en déposant une carte, dans ce cas il additionne ses bidons aux points obtenus par le démarrage (deux fois le dé). Puisqu'il y a un démarrage, aucun coureur ne peut lui sauter dans la roue.
6. Le cycliste est obligé d'utiliser tous ses bidons en une seule fois.
7. Un coureur ne peut attendre ni dans la montagne, ni à l'intérieur des 3 terre-pleins.